

# EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

ISSN: 1412-1662  
E-ISSN: 2580-2208  
Volume 19,  
Nomor 1,  
Juni 2017

Abdurrozaq  
KAJIAN IKONOLOGI POSTER PERJUANGAN "BOENG, AJO BOENG"  
KARYA AFFANDI TAHUN 1945

Katharina Kojaing  
MUSIK SAKO SENG DAN AKULTURASI: FENOMENA KEBUDAYAAN  
DITINJAU DARI SEGI DAMPAKNYA PADA MASYARAKAT WATUBLAPI FLORES NTT

Saaduddin & Sherli Novalinda  
PERTUNJUKAN TEATER EKSPERIMENTAL HUUH HAHH HHH:  
SEBUAH KOLABORASI TEATER TARI

Nadya Fulzi, Suharti, Aulia Satria  
CENANG TIGO: MUSIK TRADISIONAL MASYARAKAT KAMPUNG AIR MERUAP

Agus Mulia  
TEATER SEBAGAI PEMBERDAYAAN ANTI TRAFFICKING

Dimas Fauzi Eko Putro  
TOKOH ARIEL MERMAID DALAM KARYA SENI LUKIS MIX MEDIA

EKSPRESI  
SENI  
Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

Vol. 19

No. 1

Hal. 1-111

Padangpanjang,  
Juni 2017

ISSN : 1412-1662  
E-ISSN: 2580-2208

Diterbitkan Oleh  
Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang



# JURNAL EKSPRESI SENI

**Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni**

ISSN: 1412–1662 E-ISSN 2580-2208 Volume 19, Nomor 1, Juni 2017, **hlm. 1- 111**

---

Terbit dua kali setahun pada bulan Juni dan November. Pengelola Jurnal Ekspresi Seni merupakan sub-sistem LPPMPP Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang.

---

**Proffreader**

Rektor ISI Padangpanjang

**Section Editor**

Febri Yulika

**Editor**

Nursyirwan

Surherni

Hanefi

Harissman

Sahrul

**Manager Journal**

Saaduddin

Thegar Risky

**Mitra Bebestari/Peer Preview**

Muhammad Takari

Hanggar Budi Prasetya

Sri Rustiyanti

**Translator**

Eldiapma Syahdiza

**Editor Layout**

Yoni Sudiani

**Web Admin**

Rahmadhani

---

Alamat Pengelola Jurnal Ekspresi Seni: LPPMPP ISI Padangpanjang Jalan Bahder Johan  
Padangpanjang 27128, Sumatera Barat; Telepon (0752) 82077 Fax. 82803; e-mail;  
red.ekspresiseni@gmail.com

<p><b>Catatan.</b> Isi/Materi jurnal adalah tanggung jawab Penulis.</p>
---

Diterbitkan Oleh

**Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang**

# JURNAL EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

ISSN: 1412–1662 E-ISSN 2580-2208 Volume 19, Nomor 1, Juni 2017, **hlm. 1- 111**

## DAFTAR ISI

PENULIS	JUDUL	HALAMAN
Abdurrozaq	Kajian Ikonologi Poster Perjuangan “Boeng, Ajo Boeng” Karya Affandi Tahun 1945	1 - 19
Katharina Kojaing	Musik <i>Sako Seng</i> Dan Akulturasi: Fenomena Kebudayaan Ditinjau Dari Segi Dampaknya Pada Masyarakat Watublapi Flores NTT	20– 38
Saaduddin Sherli Novalinda	Pertunjukan Teater Eksperimental Huhh Hahh Hihh: Sebuah Kolaborasi Teater Tari	39– 57
Nadya Fulzi, Suharti, Aulia Satria	Cenang Tigo: Musik Tradisional Masyarakat kampung Air Meruap	58– 71
Agus Mulia	Teater Sebagai Pemberdayaan <i>Anti Trafficking</i>	72– 97
Dimas Fauzi Eko Putro	Tokoh Ariel <i>Mermaid</i> Dalam Karya Seni Lukis <i>Mix Media</i>	98 – 111

Berdasarkan Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49/Dikti/Kep/2011 Tanggal 15 Juni 2011 Tentang Pedoman Akreditasi Terbitan Berkala Ilmiah. Jurnal *Ekspresi Seni* Terbitan Vol. 19, No. 1, Juni 2017 Memakai Pedoman Akreditasi Berkala Ilmiah Tersebut.

# TOKOH ARIEL *MERMAID* DALAM KARYA SENI LUKIS *MIX MEDIA*

**Dimas Fauzi Eko Putro**

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret  
Jl. Ir. Sutami 36A, Kientingan, Surakarta, Jawa Tengah, 57126.  
e-mail: [dimsfauzi@gmail.com](mailto:dimsfauzi@gmail.com)

## ABSTRAK

Putri Duyung atau biasa disebut dengan *Mermaid* adalah sebutan bagi makhluk berwujud setengah manusia dan setengah ikan yang berjenis kelamin perempuan. Putri Duyung merupakan satu tokoh fiksi yang telah lama menjadi legenda, mitos, bahkan produsen animasi terbesar di dunia sekarang yaitu *Walt Disney* menjadikannya tokoh utama dalam serial kartun yang berjudul *The Little Mermaid* dan menjadi salah satu dongeng populer di kalangan anak-anak. Akhir-akhir ini fenomena Duyung menjadi viral di masyarakat mulai dari film, serial televisi, bahkan properti ekor duyung yang mulai banyak diperjualbelikan. Tokoh Putri Duyung diaplikasikan ke dalam karya seni lukis dengan teknik yang digunakan yaitu *mix media*. *Mix media* yaitu teknik penggabungan dan pengolahan beberapa komponen menjadi suatu karya. Hasil karya lukis yaitu kanvas yang diolah sedemikian rupa menjadi sebuah gaun berbentuk duyung dengan teknik *mix media*.

**Kata kunci:** duyung, lukis, *mix media*, *Walt Disney*.

## ABSTRACT

*Mermaid is a name given for female creature with half human and half fish appearance. Mermaid is one of fictitious characters in legend and myth since a long time. Moreover, the biggest animation producer namely Walt Disney makes mermaid as the main character of cartoon serial entitled The Little Mermaid that then turns into one of popular fairytales for children. Recently mermaid phenomenon becomes viral in society and anything related to mermaid such as films, television serials, and mermaid tail properties are widely traded in society. Mermaid character is applied into paintings by using mix media technique. Mix media is the compounding and processing techniques of several components into one work. The result of painting is canvas processed in such a way into a mermaid lookalike gown by using mix media technique.*

**Keywords:** *Mermaid, Painting, Mix media, Walt Disney*

## PENDAHULUAN

Putri Duyung atau sering disebut makhluk setengah manusia setengah ikan selama ribuan tahun telah menjadi legenda. Kisah-kisah dan dongeng tentangnya diceritakan secara turun-temurun serta telah dikembangkan oleh salah satu perusahaan kartun terbesar di dunia yaitu *Walt Disney*. Berdasarkan legenda, duyung adalah makhluk air yang setengah tubuhnya manusia dan setengah lagi ikan. Bagian tubuh atas berwujud manusia yang biasanya adalah sosok perempuan cantik dan tubuh bagian bawahnya berupa ekor ikan.

Pada beberapa cerita yang lain, duyung juga divisualisasikan sebagai tokoh pria dengan ekor ikan seperti pada cerita *The Little Mermaid*, menyebutkan Triton sebagai raja lautan dan ayah dari Ariel, yang berwujud duyung. Masyarakat luas lebih familiar dengan istilah “putri duyung”, sehingga membuat legenda dan mitos tentang putri duyung melekat di pikiran. Putri duyung digambarkan sebagai sosok perempuan cantik memiliki ekor layaknya ikan dengan kemampuan berenang yang gesit dan lincah (*The Little Mermaid*, 1989).

Mitos dan legenda yang berkembang di masyarakat mengenai sosok Putri Duyung zaman sekarang telah ditransformasikan dan berkembang dengan penambahan serta improvisasi cerita. Tidak diketahui pasti sumber dari mitos dan legenda tersebut berasal dan mana yang benar. Setiap negara memiliki versi cerita tersendiri tentang sosok perempuan setengah ikan yang melegenda. Putri duyung menarik perhatian salah satu produsen animasi terbesar di dunia untuk dijadikan tokoh utama dalam pembuatan animasi atau film kartun. *Ariel: The Little Mermaid* adalah film animasi produksi *The Walt Disney Company* (atau biasa disebut Disney) yang terinspirasi dari duyung atau putri duyung. Tokoh utamanya yaitu Ariel yang merupakan putri duyung dari seorang raja penguasa lautan bernama Triton. Ariel disini digambarkan seperti mitos yang ada saat itu yaitu berwujud manusia yang memiliki ekor ikan (sebagai pengganti kaki) dan yang hidup di air serta di darat.

Tokoh Ariel *Mermaid* yang menjadi inspirasi atau sumber ide dalam penciptaan karya seni lukis sangat menarik untuk diaplikasikan

pada karya seni lukis dengan teknik *mix media*. Hal tersebut disebabkan oleh ciri fisik Ariel *Mermaid* sebagai sosok manusia setengah ikan.

Film animasi *Ariel: The Little Mermaid* (1989) karya produsen animasi terbesar dunia *Walt Disney* mengadopsi dari karya salah satu pengarang dan penulis terkenal dunia yaitu Hans Christian Andersen yang berjudul *The Little Mermaid* (1836) (lihat Gambar 1 dibawah). Tokoh Ariel dalam film animasi *The Little Mermaid* disini memiliki ekspresi yang menonjol yaitu ceria atau bahagia, sedih, dan penuh cinta. Hal tersebut merupakan sisi menarik dari tokoh Ariel di film animasi. Cerita yang kompleks namun tetap ringan menjadikan film animasi *The Little Mermaid* dapat disaksikan segala usia. Keunikan tokoh-tokoh lain dalam cerita *Ariel: The Little Mermaid* dapat menstimulan penonton untuk lebih kreatif; misalnya dari segi penokohnya, karakter yang disajikan, tampilan animasinya, maupun kehidupan bawah laut yang menawan dengan

Ekspresi bahagia terpancar dari Ariel terlihat ketika ia secara tak sengaja bertemu dengan pangeran yang

merupakan seorang manusia. Sesampainya di istananya, Ariel merasa bahagia dan menunjukkannya dengan bernyanyi. Ariel memiliki suara yang indah. Kebahagiaan Ariel juga terlihat dari seisi penghuni istana, termasuk teman-temannya yang merupakan hewan-hewan laut, terlihat dari gerak tubuh dan ekspresi wajahnya.



**Gambar 1.** Tokoh Ariel Mermaid

Sumber : <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/c0/21/b7/c021b723ac88cb7533ca05d0c7c371c2.jpg>

Film *The Little Mermaid* juga terdapat cerita-cerita sedih yang dialami oleh Ariel maupun orang-orang terdekatnya. Semacam kesan tersendiri dalam suatu film agar lebih menantang dan seru. Kesedihan pertama pada saat sang ayah mengetahui bahwa Ariel jatuh hati pada seorang manusia, ia pun menghancurkan seluruh koleksi yang berhubungan dengan manusia milik Ariel. Lalu kesedihan berikutnya

ketika Ariel harus kehilangan suara merdunya untuk diganti dengan sepasang kaki manusia.. Yang paling klimaks yaitu pada saat Ursula berubah menjadi raksasa dan menghancurkan semua yang ada di lautan, termasuk pangeran Eric dan ayah Ariel yaitu Raja Triton (*The Little Mermaid*, 1989).

Batasan penciptaan diperlukan dalam suatu penciptaan karya yang dapat memberikan ruang lingkup penciptaan itu sendiri. Mengingat penciptaan karya berkaitan dengan berbagai macam aspek dimana imajinasi dan daya kreasi seorang pencipta karya tidak terduga, sehingga ruang lingkupnya tak terbatas. Penciptaan karya *mix media* berfokus pada tokoh kartun Ariel *The Little Mermaid*.

Konsep yang dituangkan dalam media lukis adalah figur *princess* dengan segala ekspresi dan gestur tubuh. Ekspresi yang digambarkan yaitu bahagia, cinta dan sedih. Objek yang tersaji dalam lukisan *mix media* adalah figur Ariel *Mermaid*, tokoh pendukung cerita tersebut, serta objek-objek ikonik dalam film animasi tersebut.

*Mixed media* atau biasa dikenal dengan media campuran adalah salah satu teknik melukis menggunakan berbagai macam media (bahan) yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu karya yang artistik. *Mixed media* dapat menggabungkan elemen apa saja yang dibuat sedemikian rupa menjadi satu kesatuan membentuk suatu karya seni. Sekarang, banyak seniman maupun individu yang berhubungan dengan seni rupa yang menerapkan teknik *mixed media* ke dalam karya seni nya. Karya yang diciptakan berasal dari tokoh Ariel *Mermaid* maupun figur putri duyung sebagai inspirasi dan sumber ide yang kemudian diolah dengan teknik *mix media* menjadi sebuah karya seni dari kolaborasi ide seni rupa dan *fashion* (Suwarrna, dkk : 2011).

Bahan yang digunakan untuk membuat karya adalah cat akrilik yang dipercantik dengan payet sebagai elemen campurannya. Bahan apa saja jika diolah dengan sentuhan artistik akan menjadi sebuah karya yang memiliki nilai seni, sehingga tidak tergantung pada satu bahan saja. Payet menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hiasan berkilap

berbentuk bulat kecil yang dilekatkan pada baju, topi, sepatu, dan sebagainya. Payet digunakan untuk memperindah maupun menghias busana agar terlihat indah dan menarik. Material payet digunakan dalam karya seni *mix media* karena ingin mengkolaborasikan antara seni rupa dan *fashion*. Payet berbentuk bulat pipih disusun dengan aturan komposisi yang bertujuan agar payet tersebut dapat terlihat seperti sisik ikan. Penggunaan material payet juga memberikan kesan raba dalam karya.

## **PEMBAHASAN**

### **1. Inspirasi Karya : Kolaborasi Mel Ahyar dan Jeihan**

Setelah lulus dari ESMOD Jakarta, pada tahun 2003 Mel Ahyar memulai karirnya sebagai desainer untuk label “Mama &Leon” di Bali selama dua tahun. Pada tahun 2005, Mel memutuskan untuk melanjutkan studinya di *ESMOD Paris International* mengambil spesialisasi *Nouvelle Couture* dan menyelesaikannya dalam waktu satu setengah tahun. Setelah kembali ke Indonesia, Mel mendirikan *coutureline*-nya pada tahun 2006, lalu Happa pada tahun 2010, dan

*firstline of readytowear* Mel Ahyar pada tahun 2012 (Mel Ahyar, 2016, Jakarta: *Press Release*).

Saat studi di Paris, Mel Ahyar mendapat pertanyaan dari seorang dosennya, apakah ia sebagai orang Indonesia, mengenal Jeihan, seorang pelukis terkemuka Indonesia. Sejak diberi pertanyaan tersebut, nama Jeihan menghuni sebuah sudut di otak seorang Mel Ahyar. Ia mulai mempelajari lukisan Jeihan dan jatuh hati. Apalagi kemudian ketika kembali ke Indonesia, Mel Ahyar bertemu dengan sahabatnya yang adalah seorang kolektor lukisan Jeihan. Dari sahabatnya tersebutlah Mel Ahyar bisa bertemu langsung dengan Jeihan. Ia semakin jatuh hati (Mel Ahyar, 2016, Jakarta: *Press Release*).

Jeihan sendiri adalah seorang pelukis yang mempelajari seni lukis di Himpunan Budaya Surakarta (HBS) dan Seni Rupa Institut Teknologi Bandung (ITB). Lukisannya amat khas, figur-figur manusia ditampilkan bermata hitam tajam. Menurut Jeihan, Mata Hitam adalah sikap untuk selalu melihat lebih dalam dan lebih jauh. Seperti



lubang hitam (*blackhole*) alam semesta, mata itu menelisik untuk merefleksikan hidup (Mel Ahyar, 2016, Jakarta: *Press Release*).

Pertemuan Mel Ahyar dan Jeihan, ditambah filosofi-filosofi di balik lukisan dari Jeihan, mendorong Mel Ahyar untuk menciptakan koleksi adibusana yang ditampilkan pada IPMI *TrendShow* 2017 (Lihat gambar 2). Koleksi kolaborasi *fashion* dan seni rupa tersebut bukan semata-mata Mel Ahyar mengambil lukisan Jeihan dan mencetaknya di atas busana, tetapi Jeihan juga melukis langsung di atas busana karya Mel Ahyar (Mel Ahyar, 2016, Jakarta: *Press Release*).



**Gambar 2.** Koleksi Mel Ahyar x Jeihan dalam IPMI *TrendShow* 2017  
(Sumber : <http://cdn.popbela.com>)

*Show* Mel Ahyar pada IPMI *TrendShow* 2017 adalah sebuah karya kolaborasi seni tata busana

dan seni murni. Kolaborasi *fashion* dan seni rupa tersebut mempersembahkan 18 baju adibusana, 7 diantaranya dibuat khusus dalam siluet kain yang dilukis langsung oleh Jeihan dan menjadi *masterpieces*. Sebelas baju lainnya tak kalah eksklusif karena merupakan hasil kombinasi ide kedua seniman tersebut yang dituangkan dalam teknik digital *art* dan *couture* yang detail (Mel Ahyar, 2016, Jakarta: *Press Release*).

Koleksi *fashion show* busananya, Mel Ahyar mempresentasikan perjalanan karir Jeihan dengan karya ikonik “Mata Hitam” dan perjalanan adibusana dunia sejak tahun 1950. Tahun tersebut dipilih karena masa tersebut merupakan era kebangkitan seorang Jeihan setelah jatuh bangun melawan sakit yang dialaminya. Meruntut pengalaman hidupnya tersebut, Jeihan memaknainya sebagai ketidaktahuan manusia tentang yang akan terjadi selama hidup hingga meninggal dunia (Mel Ahyar, 2016, Jakarta: *Press Release*).

Aplikasi siluet busana dipilih mulai dari tahun 1950 hingga 2000-an. Pada era 60-an, Mel Ahyar menonjolkan kesan klasik dan elegan dalam busana berpotongan longgar dan mengembang. Karakter 70-an hingga 80-an diwakili oleh siluet besar dan cenderung longgar serta celana berpotongan lebar. Gaya individualis dan *vintage* menggambarkan era 90-an melalui siluet *A-line*, maskulin, dan membentuk badan yang terkesan mewah, elegan dan unik. Teknik layering dari bahan-bahan ringan seperti silkorganza, silkgazard, silktulle, dan taffeta juga digunakan untuk memanipulasi bentuk tubuh dan potongan busana agar terkesan berat dan penuh (Mel Ahyar, 2016, Jakarta: *Press Release*).

Karya kolaborasi Mel Ahyar dan Jeihan tersebut menjadi inspirasi untuk menciptakan sebuah karya seni yg serupa tapi tak sama. Ketidaksamaan terdapat pada media yang digunakan. Media yang digunakan disini adalah media kanvas yang dipola menjadi bentuk busana bertema duyung.

## **2. Mermaid**

Sekitar 4.000 tahun yang lalu, Ea, Dewa Laut Babylonia, memiliki tubuh bagian bawah berupa ikan dan tubuh atas berupa manusia. Atargatis, Dewi Kesuburan dari Suriah, membual memiliki bentuk serupa. Menganggap duyung pertama dari putri duyung, Dewa Laut Babylonia dan Dewi Kesuburan terinspirasi garis panjang mitologi duyung. Romawi Kuno menulis Nereids setengah manusia, bidadari setengah ikan, dan orang laut, yang pada malam hari, dikatakan naik keatas kapal, mereka tenggelam (lihat gambar 3). Dalam budaya Yunani, suara yang indah dari putri duyung memikat orang untuk mematikan mereka dengan bernyanyi menggoda mereka. Cristopher Colombus mengaku melihat putri duyung pada tahun 1493 di tempat yang sekarang adalah Republik Dominika, dan John Smith penglihatan tersendiri dari Newfoundland pada tahun 1614 (Julie, 2016:40).



**Gambar 3.** Ilustrasi Putri Duyung  
(Sumber :

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia>

### 3. Ariel Mermaid

Ariel adalah salah satu tokoh putri dalam kartun *Disney* yang berwujud seorang perempuan dengan ekor layaknya ikan. Tokoh Ariel diciptakan oleh seorang kreator animasi terbesar dunia yaitu *Walt Disney* pada tahun 1989 yang terinspirasi oleh salah satu karya dari penulis terkenal dunia yaitu Hans Christian Andersen. Ariel memiliki rambut yang tebal berwarna merah dengan jambul, ekor yang berwarna hijau berkilauan, serta kerang berwarna ungu sebagai penutup dadanya.

Ariel *Mermaid* adalah salah satu tokoh animasi produksi *Walt Disney* yang termasuk 11 *princess* yang ada dalam produksi *Disney*. Tokoh Ariel diciptakan pertama kali pada tahun 1989 dalam film *The Little Mermaid* yang mengadopsi cerita dari penulis terkenal di dunia Hans Christian Andersen. Ariel merupakan seorang putri dari raja yang bernama Triton yang menyukai dunia daratan.

### 4. Walt Disney

Walt Disney merupakan pria berkebangsaan Amerika yang lahir pada tanggal 5 Desember 1901 di Chicago dengan nama asli Walter Elias Disney. Disney menikah dengan seorang perempuan bernama Lillian Bounds pada tahun 1925 dan memiliki 2 orang anak, yaitu Diane dan Sharon. Disney meninggal pada tanggal 15 Desember 1966 di California (Pendergast, 2000:231).

Disney adalah inovator, seorang perfeksionis yang selamanya berusaha untuk meningkatkan produk dan menjelajahi media untuk potensi sepenuhnya. Dia adalah yang

pertama kali menggunakan suara dalam animasi, pada *soundtrack* disini lebih dari sekedar tipuan : misalnya, dalam mengubahnya menjadi *xylophone*. Musik pengiring muncul sebagai latar belakang, menjadi bagian integral dalam struktur film (Pendergast, 2000:234).

## **5. Ikan Duyung**

Ordo Sirenia (Bangsa Sapi Laut) merupakan salah satu mammalian berukuran besar yang hidup di perairan tropis di Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Salah satu spesies dari Ordo Sirenia adalah duyung. Duyung memiliki kekerabatan yang lebih dekat dengan gajah daripada dengan mammalian laut lainnya seperti paus dan lumba-lumba. Ikan duyung dalam bahasa Inggris dikenal sebagai dugong atau seacow. Dalam bahasa ilmiah (latin) mamalia dugong disebut sebagai Dugongdugon (Muller, 1766).

## **6. Proses Kreatif**

### **a. Warna**

Warna sebagai representasi alam. Kehadiran warna merupakan penggambaran sifat

objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihat, misalnya : warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput dan biru untuk laut, gunung, langit dan sebagainya (Kartika, 2004: 49).

Warna kadang digunakan untuk memanipulasi kesan yang diharapkan. Contohnya adalah sebagai berikut, warna netral memberikan kesan jauh dan luas untuk bidang yang sempit, warna kuat dan terang memberi kesan dekat, sering digunakan sebagai unsur aksen pada karya seni. Warna putih memberi kesan bersih dan tinggi sering digunakan untuk menonjolkan karakter dari objek yang ditampilkan (Santo dkk, 2012:89).

Warna sebagai komponen visual yang paling kompleks dan menarik, memiliki perangai dasar, maksa simbolik tertentu, dan tunduk pada asas-asas tertentu. Disamping itu warna dapat diasosiasikan baik secara



personal atau kultural (Susanto, 2003: 21).

Karya *mix media* diaplikasikan menggunakan warna-warna primer dan sekunder yang dapat mewakili dan sesuai dengan topik yang dipilih. Penggunaan warna dominan yaitu warna hijau, ungu, dan merah muda sebagai warna dasar dari putri duyung. Selain itu banyak menggunakan warna biru dan putih sebagai *background* pada karya. Penggunaan banyak warna dapat membuat karya terlihat lebih menarik dan memberi kesan hidup pada karya.

#### **b. Tekstur**

Tekstur bisa digunakan dalam arti sesungguhnya atau semu. Tekstur dapat dipakai sebagai kompoen pola (*pattern*) atau diberi kesan bentuk dan kedalaman. *Value*(gelap terang) ditampilkan dengan kontras atau menyolok dapat memberi kesan solid, jarak tekstur, dan bentuk (Susanto, 2003: 22).

Seperti pekerja seni, pengolahan unsur tekstur pada karya seni berasal dari kepekaan

imajinasi seniman dalam menciptakan efek-efek tertentu pada karyanya maupun suasana yang diinginkan (Santo dkk, 2012: 88).

Tekstur yang digunakan adalah tekstur semu. Menggunakan tekstur semu karena adanya campuran media (cat akrilik dan kolase) yang menimbulkan tekstur yang dapat memberi kesan nilai raba. Nilai raba disini dapat dirasakan ketika menyentuh sisi yang terdapat aplikasi payet yang ditempel sedemikian rupa menyerupai sirip ikan.

#### **c. Garis**

Berbagai sifat garis yang memberi makna berbeda memperkaya proses penciptaan seorang seniman. Dalam unsur garis, kita mengenal sifat-sifat seperti garis lurus, garis patah-patah, garis maya atau putus-putus, garis lengkung, garis gelombang atau mengalun. Fungsi garis dapat menekankan makna berbeda berdasarkan teknik pengerjaan secara visual.

Garis memiliki sejumlah kemampuan seperti mengungkapkan gerak perasaan, kepribadian, nilai budaya dan lain-lain (Susanto, 2003: 21). Visualisasi karya seni lukis dengan gaya postmodernisme dalam pencapaiannya menggunakan garis lurus dan garis lengkung untuk memvisualisasikan gagasan yang ingin ditampilkan.

Pemberian garis merujuk pada pemberian kesan ekspresi putri duyung tersebut serta gerak tubuh tokoh maupun objek yang terdapat dalam karya. Garis yang terkesan fleksibel tapi tegas tergambar pada tiap objeknya.

#### **d. Media**

Karya yang dibuat selain menggunakan cat akrilik juga ditambahkan media payet (kolase). Kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Di dalam penciptaan karya seni lukis *mix media* ini, mengangkat putri duyung sebagai sumber ide dalam

karya seni lukis dengan menggunakan media campuran. Karya seni lukis bertema duyung menggunakan medium payet dan cat akrilik yang mudah diterapkan pada media kanvas, ditambah beberapa potongan batu-batuan sebagai media tambahan.

#### **e. Proses**

Adapun proses pengerjaan karya seni lukis dengan teknik *mix media* dengan terlebih dahulu membuat sketsa menggunakan pensil sebagai langkah awal pembuatan karya. Sketsa yang sudah jadi



**Gambar 4.** Sketsa Ariel Mermaid  
Sumber : dok. Pribadi

gambaran karya yang dibuat (gambar 4 di atas). Kemudian langkah selanjutnya adalah pemindahan sketsa ke atas kanvas dengan menggunakan pensil. Selain menggunakan cat

akrilik sebagai media pewarna, ditambahkan media pendukung berupa payet berbentuk kerang dan bulat pipih untuk tambahan media yang digunakan pada karya *mix media*.



**Gambar 5.** Cat akrilik yang digunakan dalam karya *mix media*  
Sumber : dok. Pribadi



**Gambar 6.** Payet yang digunakan dalam karya *mix media*  
Sumber : dok. Pribadi

Siapkan kanvas yang dipola menjadi bentuk busana bertema duyung, lalu dipotong sesuai pola yang sudah ditentukan. Kemudian pola busana tersebut direkat menggunakan lem tembak menjadi bentuk dress seutuhnya yang menjadi media lukis. Langkah selanjutnya adalah

pewarnaan. Warna yang muncul pada karya *mix media* tidak hanya berasal dari cat akrilik melainkan warna dari potongan payet yang ditempelkan pada karya. Dilanjutkan dengan melukis semua bagian karya menggunakan cat akrilik (lihat gambar 5 & 6 di atas). Tempel bagian kolase sesuai bagian yang sudah ditentukan (letak dan pewarnaannya) sebagai pekerjaan akhir.

#### **f. Penyajian**

Penyajian pada karya merupakan suatu bagian terpenting dalam kelengkapan sebuah karya seni yang disajikan kepada para penikmat seni, penyajian yang baik akan memperindah dan memberikan nilai tersendiri pada suatu karya seni. Karya disajikan pada media manekin. Manekin adalah sebuah sosok tubuh atau patung menyerupai manusia, bahkan wajahnya bisa menyerupai dengan wajah manusia aslinya yang dikenal sebagai patung untuk mendisplay busana.

## PENUTUP

*Mermaid* merupakan dongeng, mitos maupun legenda yang keberadaannya sampai sekarang masih menjadi misteri dunia. Kisah-kisah dan dongeng tentangnya diceritakan secara turun-temurun serta telah dikembangkan oleh salah satu perusahaan kartun terbesar di dunia yaitu *Walt Disney*. Zaman modern seperti sekarang, duyung menjadi viral di masyarakat mulai dari film, serial televisi, bahkan hingga segala macam properti tentang duyung yang banyak disewa dan diperjualbelikan.

Keunikan Ariel *Mermaid* sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis, ingin menyampaikan pesan moral yang ada dari tokoh tersebut serta memvisualisasikan tokoh Ariel *Mermaid* ke dalam karya lukis yang menggunakan teknik *mix media*. Objek yang tersaji dalam karya lukisan adalah figur duyung, tokoh pendukung cerita tersebut serta objek-objek ikonik dalam film animasi tersebut.

Karya seni *mix media* bertemakan putri duyung ini bertujuan untuk menggabungkan konsep seni murni dan *fashion*, membuktikan bahwa seni rupa dan *fashion* mampu

dikolaborasikan menjadi satu kesatuan yang harmonis. Karya yang diciptakan diharapkan mampu menjadi inspirasi bagi seniman maupun siapa saja agar dapat berkreasi tanpa batas.

## KEPUSTAKAAN

Andersen, Hans Christian. 1994. *Fairy Tales*. London-UK: Penguin Books. Andersen, Hans Christian. 1997. *The Complete Fairy Tales*. Hertfordshire-U (diakses: 19 Oktober 2016 ).

Anderson, Benedict R.O'G., 1990, *Language and Power: Exploring Political Culture of Indonesia*, Ithaca: Cornell University Press.

Alexa. 2012. Mengungkap Kebenaran Legenda Putri Duyung. Artikel online, <http://www.anehdidunia.com/2012/04/mengungkap-kebenaran-legendaputri.html> (diakses: 19 Oktober 2016).

Film *The Little Mermaid* (1989) Produksi *Walt Disney*

<https://oursome.blogspot.co.id/2011/10/legenda-putri-duyung.html?showComment=1476849504602#c1799252420407435599> (19 Okt. 16)

David Burnie, 2013, *The Animal Book*, Dorling Kindersley, Inggris.

[mel\\_ahyar@melahyar.com](mailto:mel_ahyar@melahyar.com), IPMI Trend Show 2017, Mel Ahyar x Jeihan (*Press Release*).



Suwarna, dkk. 2011. Pelatihan  
Kreativitas Lukis *Mix Media*  
Guru TK Yogyakarta.  
Yogyakarta.

# **JURNAL EKSPRESI SENI**

**Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni**

**ISSN: 1412–1662 E-ISSN 2580-2208 Volume 19, Nomor 1, Juni 2017**

---

Redaksi Jurnal Ekspresi Seni  
Mengucapkan terimakasih kepada para Mitra Bebestari

1. Dr. St. Hanggar Budi Prasetya (Institut Seni Indonesia Yogyakarta)
2. Drs. Muhammad Takari. M.Hum. Ph.D (Universitas Sumatera Utara)
3. Dr. Sri Rustiyanti, S.Sn., M.Sn (Institut Seni Budaya Indonesia Bandung)

